



1° TROFEO DI VELA VIRTUALE

“Proud of RobiCamp”

BANDO DI REGATA:

Premessa:

La piattaforma per lo svolgimento delle regate sarà **Virtual Regatta Inshore**, scaricabile dallo store Apple e Android se si volesse utilizzare lo smartphone o tablet, in alternativa è possibile utilizzare qualsiasi PC collegandosi direttamente al sito: <https://www.virtualregatta.com/en/inshore-game/>

Date e orari dell'evento

Prima giornata 8 Maggio ore 21:45 (4 regate) Seconda giornata 10 Maggio ore 21:45 (4 regate) Terza giornata 12 maggio ore 21:45 (4 regate) Quarta giornata 14 maggio ore 21:45 (4 regate) Giornata Finale 17 maggio ore 21:45 (4 regate) Gli orari potranno variare per favorire la massima partecipazione.

Registrazione all'evento:

Per iscriversi al torneo sarà necessario inviare via Email agli indirizzi luca.bettanin@yahoo.it e michelemaccioni@gmail.com la volontà di partecipare riportando Nome, Cognome, Nick name completo e sarà inoltre necessario comunicare il proprio numero di cellulare per consentire all'organizzazione di poter inserire ogni iscritto nel gruppo whatsapp dedicato all'evento dove verranno fornite tutte le comunicazioni tra cui la password per accedere al server di gioco entro e non oltre le ore 20:00 del 7 Maggio

Struttura del Torneo:

In base al numero di iscritti verrà stabilito quante flotte comporre e ogni batteria potrà essere composta al massimo da 19 partecipanti, ogni giornata verranno rimescolate le flotte.

Svolgimento della regata

Le imbarcazioni utilizzate per il trofeo saranno le "J70". All'orario stabilito dall'organizzazione verrà creato il server dopodiché i partecipanti della flotta avranno massimo 5 minuti per poter entrare dall'orario comunicato, altrimenti saranno classificati DNS. Una volta iniziate le procedure di partenza, non si potrà più accedere alla stanza. Le penalità saranno autogestite dal server del gioco, quindi non si potrà fare protesta dopo la regata. In caso di disconnessione durante la regata non potrà essere richiesto ripristino della posizione, verrà assegnato un DNF. Al termine di ogni manche l'organizzazione chiede ad ogni concorrente di effettuare lo screenshot degli arrivi da inviarlo all'organizzazione. Risultati e Classifiche Ci sarà uno scarto ogni 4 prove complete. Le classifiche verranno aggiornate al termine di ogni giornata di regate e saranno pubblicate sul gruppo WhatsApp.

Istruzioni per entrare nel server di gioco

The image contains three screenshots of a mobile application interface, illustrating the steps to join a regatta server. Large red curved arrows on the left side of the screenshots indicate the sequence of steps.

Step 1: The first screenshot shows the main menu of the application. At the top, there is a header with the text "ioregatodacasa VIP" and "644 skipper online". Below the header, there are several cards representing different regatta options. A red circle highlights a "Crea" button, and a red arrow points to it with the text "Cliccare Qui".

Step 2: The second screenshot shows a screen titled "CORSA PERSONALIZZATA". On the right side, there is a panel with three columns of data. A red arrow points to a green button with a play icon and the text "Cliccare Qui".

Step 3: The third screenshot shows the same "CORSA PERSONALIZZATA" screen. A red arrow points to a text input field with the text "Inserire qui il codice assegnato". Another red arrow points to a green button with a play icon and the text "Quindi premere play e iniziare a regata".